

REV'n'GE!

#136

Retro Emulator Vision and Game

CALDA
ESTATE

Emplant Deluxe

HARDWARE

Abrams Battle Tank

Robin Hood: Legend Quest

ALTRE RECENSIONI: Robin * Desperado 2 * Contra * Tiler * Toad Mania * Hang-On * E-Type * Bram Stoker's Dracula * F29 Retaliator * Rigel Attack * Space Racing * Tetris 95 * Death Trap * Video Poker * Vox * Conan the Cimmerian * Escape from Singe's Castle * Golden Axe * Kinderama

RECENSIONI CONSOLE: Powerstrike II * G-Loc * Hellfire

Retro gaming

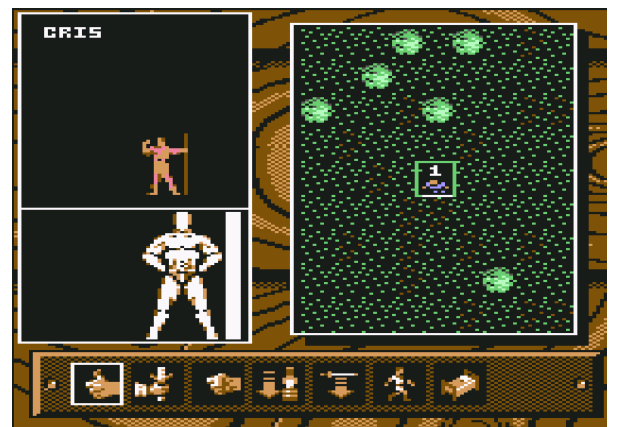
In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Estate torrida già a partire dai metà Giugno e quindi tanto mare e tanta spiaggia tra una recensione e l'altra. Mi auguro che molti di voi possano leggere la fanzine sul proprio cellulare o tablet in spiaggia dopo un rinfrescante bagno.

Numero interessante per buoni giochi scelti, non tutti da medaglia o buoni piazzamenti nella mia o vostra ipotetica classifica, ma ci sta leggere di qualche titolo che non si rileggeva da tempo, forse addirittura dimenticato dalle, giustamente, tante novità uscite per le varie piattaforme tra il 2020 e 2022. Per fortuna riesco sempre a trovare qualche buon titolo recente gratuito da provare per voi.

Sempre più convinto che il retrogaming sia da fare in emulazione soprattutto per le Console portatili che sono soggette alle intemperie, alla polvere se le usate in spiaggia per passare il tempo e poi a quelle maledette batterie che vi spengono il dispositivo mentre siete impegnati in una battaglia finale o mentre state per guardare un finale mai visto in vita vostra. Pensate un po' alle varie casualità che possono succedere usando uno di queste Console mentre pensate "a me non succederà mai, sono pronto ad ogni evenienza".

A questo punto non possono che augurarvi buona lettura e un buon bagno rinfrescante al mare o in piscina.



Amaurote 128 - Commodore 128

Un gioco nativo per questo computer uscito ai primi di Giugno e quindi recentissimo.



Blaster - Atari 8-Bit

E' uno sparatutto in 3D come visuale e anche come grafica vettoriale. Quando ci sono poligoni solidi o trasparenti tutti rimangono sempre molto estasiati.



Draconian - TRS-80 CoCo

Dal nome e da quello che vedete dall'immagine sembra imitare fortemente *Bosconian*.



Elfmania - Amiga

Un picchiaduro un po' controverso perché pur con una grafica sbalorditiva e 100% nativo Amiga, ha una giocabilità non entusiasmante.



Grand Prix Simulator 2 - Amstrad CPC

Ma è Super Sprint??

Dall'immagine sembra proprio lui, ma è anche giusto che ci siano giochi alternativi che sfruttano questo tipo di idea.



Potty Pigeon - Commodore 64

Uno sparattutto a scorrimento orizzontale, graficamente, impressionante. Mi auguro che la giocabilità sia anche questa indimenticabile.



Time Robbers - ZX Spectrum

Un gioco di azione arcade che non conosco in nessun modo. La grafica mi piace e quindi ha attirato la mia attenzione.



YonderBlade - MSX

Beh, un altro nome che ricorda ThunderBlade.
Una versione alternativa che potrebbe rivelarsi vincente, ma anche il contrario.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #136**Luglio 2022**

Abrams Battle Tank	DOS	21
Bram Stocker's Dracula	Amiga	18
Conan the Cimmerian	Amiga / DOS	32-33
Contra	MSX2	12
Death Trap	Amiga	25
Desperado 2	MSX	11
E-Type	Atari 8-Bit	16
Escape from Singe's Castle	8-Bit / 16-Bit	34-35
F29 Retaliator	Atari ST	19-20
G-Loc	Master System	41-42
Golden Axe	8-Bit / 16-Bit	36-39
Hang-on	PC-88	15
Hellfire	Genesis	42
Kinderama	Apple IIGS	44
Powerstrike II	Game Gear	41
Rigel Attack	Vic-20	23
Robin	Amstrad CPC	10
Robin Hood: Legend Quest	Commodore 64	9
Space Racing	ZX Spectrum 128k	23
Tetris 95	Amstrad CPC	25
Tiler	ZX Spectrum	13
Toad Mania	EACA Colour Genie	14
Video Poker	Commodore +4	26
Vox	Commodore 16	26



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Molti giochi si sono basati su questo personaggio, il ladro della foresta di Sherwood che ruba ai ricchi per dare ai poveri, un genere dove chi più e chi meno ha centrato l'obiettivo di ricreare digitalmente le emozioni provate guardando film e cartoni animati a lui dedicati. Lo scenario di questa storia è l'Inghilterra che, in mancanza del suo Re Richard partito per le Crociate, viene amministrata dal perfido sceriffo di Nottingham che diventa un tiranno che estorce tasse proibitive per il popolo e li terrorizza con la paura di essere uccisi se non si ade-

modo di entrare.

Partite dal castello di Nottingham e stanza dopo stanza dovete uscire e raggiungere la foresta per trovare l'entrata per le catacombe.

Di fatto è un gioco di piattaforma a scorrimento in cui dovete sempre trovare delle chiavi per aprire le porte per accedere a nuove stanze del castello o delle catacombe (le porte non sono quelle disegnate nella loro tipica forma). In più ci sono varie trappole mortali che dovete abilmente evitare, dei nemici che dovete sconfiggere e sono in tema all'ambiente dove vi trovate.

Avete solo tre vite a disposizione, ma ciascuna di queste ha tre cuori che rappresentano l'energia e in questo modo c'è più possibilità di poter raggiungere l'obiettivo finale. Se riuscite a collezionare sei cuori avrete una vita in più.

Sapete nuotare e quindi non perdetevi



guano alla sua follia.

Nei ruoli di Robin Hood avete deciso di rivoltarvi contro lo sceriffo e siete diventati un fuorilegge per aiutare i più deboli, tuttavia, in questa avventura che rappresenta la vostra prima missione userete le vostre capacità non per il popolo, ma per salvare la donna di cui siete innamorati, Mad Marion, che è stata catturata dallo sceriffo di Nottingham e nascosta nelle catacombe sotto la foresta nella quale dovete trovare il

energia attraversando fiumi e laghi, ma se cadete nella lava bollente ne perdetevi parecchia.

Come arma avete il vostro fidato arco con il quale siete molto abili. Bellissima la grafica molto dettagliata nel ricreare gli ambienti che vi circondano con dovizia di particolari e stessa cosa per le animazioni (l'arco che si piega e scaglia la frec-

cia).

Difficoltà ben calibrata e con attenzione vi divertite davvero tanto con un titolo che ha molte stanze da esplorare.

Abbassandovi potete evitare di essere colpiti dai dei nemici (visivamente sembra che vi colpiscano, ma in realtà no) e tra questi ultimi ci sono quelli che vanno evitati e altri che richiedono più frecce per essere uccisi.

In ogni livello sia nel castello sia nelle catacombe ci sono passaggi segreti che vi aiutano a uscire da situazioni in cui non sapete come proseguire.



Giocabilità molto buona dovuta al fatto di avere tre vite con ciascuna delle quali un po' di energia e vi posso assicurare che vi aiuterà tantissimo.

La difficoltà così ben calibrata migliora sensibilmente tutto il resto.

Gold

1992, CODEMASTERS

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



pre attenti a non essere uccisi nel frattempo. Se giocate con la tastiera è un incubo pur messa bene, meglio avere un joystick anche se non migliora la giocabilità. Belli i combattimenti con altri soldati con le spade in cui sentite il suono metallico quando si incrociano, ma alla fine vincono sempre loro. Grafica e suono, come detto, ottimi. Tutto il resto zero assoluto.

Il nome del gioco non deve trarvi in inganno perché non è Robin Hood, ma un eroe solitario durante il periodo medioevale, un momento della storia in cui nascono le leggende di guerrieri in grado di vincere battaglie impossibili. Voi interpretate uno di questi.

Armato solo di una spada dovete liberare la dama che guida la vostra spada e il vostro scudo che è stata rapita dal Re della città, mentre eravate impegnati in battaglie lontane (dallo Spagnolo non è chiaro se questa dama che guida i vostri passi è la vostra amata o la vostra principessa). L'avventura inizia all'entrata del castello e una volta al suo interno

Ci sono nemici da affrontare tra cui vari animali che abitano queste terre che non esiteranno a catturarvi e gli sgherri del Re. Oltre a questo dovete anche raccogliere tutti i gioielli che trovate.



Se perdete questa battaglia verrete rinchiusi nei sotterranei del castello insieme a tutti gli altri che hanno osato ribellarsi al tiranno.

A dispetto di una bella grafica e buon uso del colore, una musica del titolo carina e jingle musicali iniziali a tema medioevale cavalleresco, la giocabilità è penosa a causa della visuale isometrica che a voi impedisce di colpire gli avversari mentre loro vi uccidono ignorando questa cosa.

Ogni volta che perdete una vita, perdete anche la spada e dovete raccoglierla di nuovo stando sem-

Al primo impatto estetico e sonoro rimarrete stupiti di tanta qualità che poi vi deluderà in azione. Il fatto di essere isometrico dovrebbe essere un vantaggio perché voi non colpite i nemici su piani diversi e teoricamente anche per loro. In realtà vi colpiscono in qualunque posizione voi siete.



dovete esplorarlo tutto per arrivare alla battaglia finale contro questo cattivone di turno e salvare questa dama (senza nome).

1986, AMSOFT

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GLOBALE	4,2



trasparente, monocromatica e questa lentezza, sbagliare obiettivi è facile. Colpire un innocente farà arrabbiare gli altri avventori e vi spariranno tutti quanti.

Tecnicamente ingestibile per questo tipo di grafica e se poi è anche generalmente lento e scattoso, addio giocabilità.

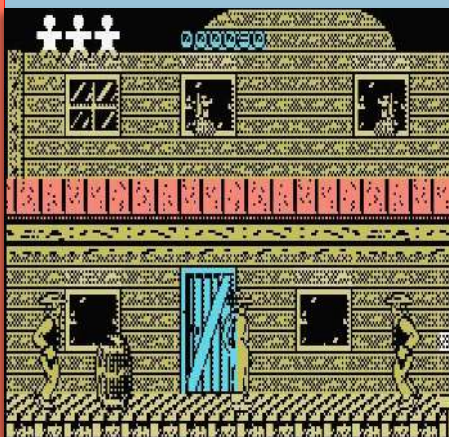
Non c'è mai limite ad un lavoro superficiale perché dovrete scegliere tra musica o effetti sonori che comunque non sono niente di eccezionale.

Idea interessante, ma sfruttata molto male.

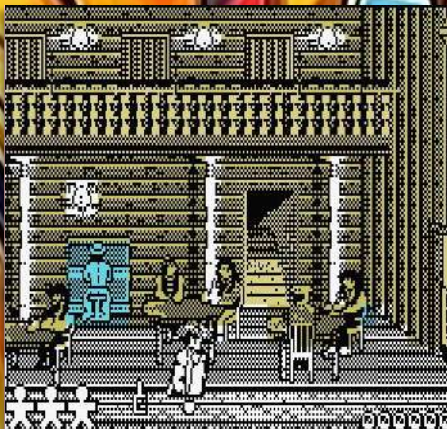
II nome scelto per questa versione Spagnola del seguito di *Guns.Smoke* è la più azzeccata per mostrare uno stile di vita non roseo nel periodo del Far West.

Siete lo sceriffo Marshall James inviato nella città di Devil Stone per riportare la pace e liberarla dai fuorilegge. Cambia radicalmente la meccanica di gioco in questo seguito; non è più uno sparatutto a scorrimento verticale, ma diviso in due fasi totalmente diverse: la prima è a scorrimento laterale fortemente ispirata a *Sunset Riders*, ma anche *RoboCop*; la seconda è in prima persona all'interno del Saloon in cui voi siete seduti al bancone bevendo del vino e sullo schermo c'è il mirino per colpire i nemici che cercheranno di uccidervi alle spalle.

Di certo la giocabilità è molto diversa e se quella con il primo capitolo era un po' semplice, nel senso che bastava sparare a tutto quello che si muoveva sullo schermo stando attenti ai colpi nemici, ora è più complicato



perché nella prima fase questi ultimi vi sparano a destra, a sinistra e dalle finestre e quindi i proiettili da tutte le



direzioni. La seconda fase, dal vostro punto di vista, è in prima persona e non potendo evitare i proiettili nemici dovete colpirli prima che lo facciano loro.

La versione MSX vi chiede dopo il primo caricamento quale fase giocare, ma per fare la seconda avete bisogno di una password che vi viene fornita dopo aver finito la prima fase.

Un gioco orribile per la lentezza del personaggio, dello scorrimento e della difficoltà esagerata.

Nella prima fase i nemici che incontrate lungo la strada non ci sono problemi, ma quelli alle finestre sbucano all'improvviso e dovete sparare e abbassarvi. I colpi che arrivano dalle finestre del secondo piano vi creano molti grattacapi perché non avete una posizione di sparo verticale, quindi dovete trovare (lentamente come una lumaca) la posizione perfetta per sparare in diagonale, mentre vi sparano anche gli altri.

Avete tre vite ciascuna delle quali con una certa dose di energia e altra ne trovate uccidendo i nemici.

La seconda fase è addirittura peggiore perché il mirino sullo schermo si muove lentamente, a scatti e lo scorrimento del saloon (è una stanza molto grande) non è da meno. Con la grafica

La grafica trasparente e monocromatica non sarebbe un disastro se ci fosse la giocabilità e una difficoltà calibrata. Se già tutto si muove alla lentezza di una lumaca e a scatti, le cose facili diventano impossibili.

La seconda fase è fatta male come concetto e questa lentezza generale poi si riflette sulle azioni.

1991, TOPOSOFT

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
GLOBALE	3

魂斗罗

©KONAMI 1989
PUSH SPACE KEY



Uno sparatutto a due fasi totalmen-
te diverse. La prima a piattaforme
all'esterno delle basi con visuale late-
rale e sparo multi direzionale; la se-
conda con visuale 3D in terza pers-
ona.

Nella prima fase dovete correre con
l'arma principale, il fucile (che può
essere potenziato e potete trovare
altre armi ancora più potenti), con il
quale potete sparare orizzontalmente
o diagonalmente sia in alto che in bas-
so. Anni dopo questo sistema di sparo
verrà ripreso da *Midnight Resistance*.
Le armi sono nascoste all'interno di
alcove corazzate che dovete distrug-
gere e spesso protette da sistemi di
difesa e per entrare nella base dovete
fare altrettanto con una porta molto



resistente.

L'avventura si svolge sulla Terra nel
2631 quando un piccolo meteorite
cade nell'arcipelago Galuga a 20 km a
nord-est della Nuova Zelanda. L'isola
viene sequestrata dal terrorista Red
Falcon che si prepara ad una irreale
invasione aliena. Le forze militari ter-
restri inviano due agenti per neutra-
lizzarlo.

Il gioco Arcade aveva solo 10 livelli e
le varie conversioni ne hanno di me-



no, ma la versione MSX2 ne ha ben 19.
Molti di quelli originali sono stati ridi-
segnati e manca la scorrimento, quin-
di solo schermate statiche. Cambiano
anche altre cose che influenzano la
giocabilità come una barra di
energia per ciascuna vita che avete
(un generoso aiuto), una migliore
fisica per la gestione dei salti e un
menu per la scelta delle armi. Il gio-
co supporta anche il suono originale
se avete una cartuccia SCC.

Bellissima la grafica decisa-
mente dettagliata e curata con colori
ben applicati, buon audio sia di musi-
ca che effetti sonori.

La giocabilità è molto buona e in effet-
ti i salti sono molto migliorati perché
mi ricordo molto bene che erano diffi-
cili da gestire e molto volte si perde-
vano delle vite o delle partite a causa
di questa cosa.

La difficoltà sembra ben calibrata an-
che se il fatto di non avere lo scorri-
mento potrebbe creare qualche situa-
zione spiacevole perché i nemici ap-
paiono quando meno ve li aspettate.

Eccellente gioco con una
grafica colorata e accura-
ta e una giocabilità su-
perlativa. I livelli sono un
po' lunghi, ma anche
nelle situazioni più caoti-
che riuscirete a cavarve-
la.

Se avete una cartuccia
SCC usatela perché l'au-
dio è quello originale.

Gold

1989, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	7
GLOBALE	9



oggetto preso viene resettato, tuttavia, facendo attenzione riuscirete ad avere la soddisfazione di mettere la vostra prima tegola. E' vero che lo scopo è finirlo, ma con le sue difficoltà anche mettere un paio di tegole sarà un record perché dovrete attraversare ben tre enormi stanze per riuscire a prendere ciascuna di queste.

Un gioco di cui non c'è nulla su internet nei principali siti che trattano questo genere di retro giochi e quindi difficile è stato reperire le sue istruzioni.

Ho scelto questo titolo, casualmente, guardando un'immagine che attirò la mia attenzione per la cura della



grafica e per l'alto numero di colori. Voi siete un piastrellista e avete avuto un appalto della ACME Construction per mettere le tegole sul tetto della casa di Rob Rubbers che è uno strano uomo che rimbalza e non smette di farlo.

Inutile dire che lui è il vostro nemico e dovete evitare di farvi colpire altrimenti perdete una delle vostre vite. Siete stati assunti da ACME. Ora è tutto chiaro!!

Siete dei professionisti e cercate di fare il vostro lavoro malgrado la situazione paradossale in cui vi siete cacciati.

Ci sono solo tre stanze che sono separate da porte chiuse e quindi dovete trovare delle chiavi per acce-

dervi.

Ci sono delle scale che collegano i vari piani, ma ciascuna di queste ha una sola direzione: alcune solo per salire e altre solo per scendere.

Rob Rubbers si trova dove siete voi. Cambiando stanza c'è anche lui. Le tegole che vi servono per coprire il tetto sono nel Garage.

Non avete armi per difendervi se non il PANICO che vi teletrasporta nella stanza adiacente, ma attenzione che se portate con voi una tegola, quest'ultima la perdetevi.

Gioco interessante e la difficoltà è calibrata bene, ma attenzione che "PANICO" va usato solo quando non avete altre possibilità.

Ogni volta che perdete una vita ricominciate tutto da capo e ogni



Tecnicamente fatto bene dal punto di vista grafico anche se le due figure animate sullo schermo pur stilizzate sono trasparenti e in alcuni casi potrà creare qualche problema. Difficile, ma fattibile.

Bronze



1984, INTERCEPTOR

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,2



TOAD MANIA

La vita di una rana non è facile soprattutto quando decide di andare ad esplorare il mondo lontano dal suo stagno preferito dove c'è tanto cibo e non ci sono predatori.

La vita nella città è piena di pericoli non solo per le macchine che la possono schiacciare, ma anche per le persone che si spaventano quando vedono una piccola creatura viscida con una lunga lingua pronta a inorridirli quando esce fuori per catturare il suo cibo preferito.

Questa storia racconta una di queste Rane che dopo essere scappata dal suo habitat ed esse-

re scampata miracolosamente alle insidie della città, decide che è meglio starsene tranquilli nel proprio luogo di nascita.



Il nome del gioco è azzecato perché è una propria una mania mettersi nei guai per tornare a casa.

Dovete quindi attraversare una pericolosa strada a quattro corsie a senso alternato e questo significa che non potete riposarvi tra un'auto e l'altra.

Il punto per rilassarvi è il marciapiede che vi separa da un fiume in cui dovete saltare su dei tronchi, ma attenzione che ci sono dei coccodrilli che cercano di imitare

dei tronchi e farvi cadere in trappola.

Ci sono altri animali nel fiume che sono vostri amici (in realtà non siete nel loro menu e quindi non vi mangiano) che vi permettono di salirgli sulla schiena e aiutarvi ad arrivare ad una delle cinque tane.

Difficoltà ben calibrata e un po' di leggero stress sul fiume perché dovete fare alla svelta a raggiungere la tana e non è facile centrarla come sembra.

Il buon gioco della Rana che attraversa la strada e il fiume per tornare a casa. Tecnicamente ottima grafica, ben colorata e accurata in ogni cosa. Musica carina che vi accompagna.

Gold

1983, GUMBOOT

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

HANG ON

mentre la giocabilità no. Questa volta un titolo che, secondo me, è stato malamente convertito.



Un gioco che divenne famosissimo in poco tempo nelle sale giochi per la sua innovativa grafica che usava la tecnologia dello sprite scaling che permetteva un buon realismo in uno scenario in prima e terza persona. Questa tecnica fu molto usata negli anni 80 per creare questo tipo visuale pseudo 3D.

Tornando al gioco, quello originale era una simulazione di una corsa motociclistica (lo era perché il cabinato era una moto su cui il giocatore si sedeva e si piegava nelle curve quasi come una reale), mentre nelle conversioni per Computer e Console è un arcade in terza persona.

La tendenza di alcuni arcade/simulazioni di guida di quel periodo non erano sviluppati con il desiderio del pilota di arrivare primo al traguardo, ma correre il più a lungo possibile con un tempo limite che rappresenta il vero avversario cercando di arrivare ai vari punti di controllo per averne altro e continuare a correre superando avversari che sembrano infiniti.

COURSE 2-2 LEFT 2.26
SPEED 271km/h
SCORE 38 TOP
LOW



COURSE 8-1 LEFT 3.48
SPEED 0km/h
SCORE 98 TOP
LOW



Per la versione PC-88 prima di poter salire in sella alla vostra moto dovete scegliere uno dei tre livelli di difficoltà e poi in pista!

Il tracciato è uno solo ed è diviso in cinque circuiti che potete veder con il resoconto finale quando avete perso la gara.

Non c'è una griglia di partenza e dovete correre il più velocemente possibile perché il tempo è poco e il fatto di avere uno scorrimento a scatti pregiudica un po' la guida. Un altro problema è che tra le due marce "veloce" e "lenta" c'è una posizione intermedia che è utile, ma se ripartite da fermi vi fa perdere tempo nel riprendere la velocità.

Dal punto di vista grafico e sonoro (soprattutto quest'ultimo) va bene,

COURSE 2-3 LEFT 2.38
SPEED 273km/h
SCORE 40 TOP
LOW



Mi aspettavo molto, ma molto di più dal PC-88. La lentezza dello scorrimento confonde, ma non è un problema grave. Non ha alcun senso in gioco puramente arcade avere una marcia intermedia tra "alta" e "bassa". Un'altra cosa è che non avete la sensazione di velocità.

1988, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	4
Globale	6,5



schermo vedete delle immagini fotografiche degli scenari, potete cambiare il colore dell'auto e difficoltà da 1 a 9.

Bello dal punto di vista grafico, è fatto bene con paesaggi a tema diversi e poi anche le auto davvero ben disegnate. La vostra è una decappottabile in cui vedete i due piloti, un ragazzo e una ragazza (come in Outrun).

La giocabilità è buona, tuttavia, avete il cambio manuale che incide un po' sulla difficoltà in un gioco principalmente arcade anche se ha diversi elementi per considerarlo una parziale simulazione. Ci sono anche oggetti da evitare nelle corsie e se cadete in acqua avete perso.

E' una corsa automobilistica molto simile ad *Outrun* in cui nella versione originale guidavate una

avete lo scopo di arrivare primi al traguardo.

Ci sono cinque tracciati che hanno ciascuno un tempo diverso per essere portati a termine dato che la loro lunghezza varia e quindi il tempo è proporzionato a questi valori.

Questa edizione del 2015 porta già novità grafiche molto belle perché nella schermata del titolo potete scegliere da quale tracciato iniziare e sullo



vettura sportiva di Jaguar anche se non c'era la licenza ufficiale.

La versione per l'Atari 8-Bit è abbastanza recente, del 2015, ed è basata sul gioco del BBC/ Electron.

E' una corsa prevalentemente contro il tempo e quindi non

Un ottimo gioco di guida simile ad Outrun rovinato solo dal cambio manuale che si comporta come uno reale con tanto della posizione folle.

Quando avete imparato ad usare il cambio vi piacere parecchio. Per quelli che odiano questo tipo di cambio è meglio cercare altri titoli più arcade.

Bronze

2015, FANDAL & IRGENDWER

GRAFICA	10
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer

Dracula

rino e quando prendete confidenza con il modo di scendere e salire le scale, aprire le porte e combattere, diventa interessante.

E' difficile, tuttavia, quando vi abituate, vi intrigherà sempre di più e soprattutto vedrete che i mostri non sono così ostici come inizialmente sembra.



Sicuramente non è un gioco per un numero estivo dato che parla di Vampiri, di vari orrori legati a questi personaggi.

E' basato sul film del 1992 e la versione Amiga è diventata un picchiaduro progressivo (iniziate l'avventura contro un giovane Dracula per poi arrivare allo scontro finale quando è già adulto con la sua forza vitale in esaurimento).

Voi siete Jonathan Harker e vi siete messi in testa di distruggere i vampiri Transilvanici attraverso nove livelli che rappresentano altrettanti scenari che si trovano in parte in Transilvania e in parte in Inghilterra.



In giro trovate delle coppe per recuperare interamente l'energia, chiavi per aprire le porte e le croci per distruggere facilmente i nemici.

sue creature da alcune abitazioni tra cui anche un convento e un'abbazia e infine tornate di nuovo in Transilvania per lo scontro finale nel Castello di

Dracula per distruggere le ultime sue bare. Queste ultime sono difese dalle sue mogli, l'amica della vostra fidanzata, Lucy, trasformata in una non morta e il pazzo Renfield.

Inizialmente l'unica arma che avete a disposizione sono i pugni e i calci, ma per fare più danni dovete trovare la croce di Van Helsing. Avete quattro vite, ciascuna delle quali

ha una buona dose di energia che recuperate trovando qualche bonus nascosto in qualche stanza.

La versione Amiga sfoggia una bella grafica per ricostruire in maniera dignitosa i vari livelli e i personaggi sono renderizzati. Dopo un iniziale dubbio scoprite un gioco davvero ca-



ra.

Lo scopo principale è quello di distruggere le bare del vampiro che trovate un po' ovunque e ad ostacolarvi ci sono delle creature sotto il suo malvagio controllo.

Iniziate in Transilvania, tornate In Inghilterra per scacciare Dracula e le

La grafica è fatta bene, la musica iniziale dovete ascoltarla perché poi durante il gioco ci sono solo effetti sonori. La prima partita l'ho mal giudicato perché poi ho scoperto che il pestare i vampiri non è così difficile come pensavo all'inizio. Più giocate e più volete andare avanti.



Silver

1994, PSYGNOSIS

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,5



(in realtà in tutte) ci sono alcune funzioni che sono state riportate non funzionanti. Sullo schermo vedete che la pressione di un tasto illumina un pannello dell'HUD, ma non avete nessun cambiamento nel volo.

Questi sono i tasti che sono stati riportati e poi quelli che ho trovato io: premendo il tasto "A" si accende la luce che è attivo l'autopilota, ma in realtà non funziona.

Il tasto "F" che gestisce i Flap non ha nessun effetto sul volo.

Il tasto "G" che è il carrello non funziona ed è sempre in posizione per l'atterraggio e nella realtà su questo tipo di aerei può creare un rischio di stallo. Non so se è stata prevista questa cosa anche nella simulazione.

E' un simulatore di volo militare e, lo dico subito, un po' diverso dagli altri per le impostazioni di gioco (non le opzioni).

Ci sono quattro grandi scenari che rappresentano altrettante aree della terra (Arizona, Medio Oriente, Pacifico e Europa) ciascuno dei quali ha un certo numero di missioni.

Non c'è una campagna unica, ma quattro ognuna delle quali ha una realtà della guerra che si aggiorna missione dopo missione.

Dopo aver creato il pilota, scegliendo semplicemente il suo nome e il suo grado (la difficoltà) avete la scelta degli scenari e subito dopo una serie di opzioni: la scelta dell'aereo, la scelta della base da cui partire, la scelta delle singole missioni, l'armamento dell'aereo (va fatto ogni volta perché non c'è una opzione predefinita) e



aerei nemici e fare pratica nello scenario in cui avete scelto di partecipare.

Casualmente può capitare che dopo la



Ho notato che non funziona nemmeno il tasto "+" dell'accelerazione, mentre funziona il tasto "-" della decelerazione. In questo caso credo sia dovuto alla localizzazione della tastiera. E' comunque una cosa assurda perché moltissimi simulatori di volo su Atari ST funzionano perfettamente indipendentemente se la tastiera è Americana o Europea.

Le missioni da scegliere in ciascuno scenario sono anonime nel senso che non hanno nessun tipo di informazioni (alle volte sono numerate, alle volte hanno delle sigle usate solitamente nelle missioni militari) e per



"Zulu Alert".

Quest'ultima opzione, presente in ciascun scenario è quella più simile a "Volo Istantaneo" di altri simulatori di volo con la differenza che avete armi infinite e di fatto è uno sparatutto in 3D nel quale dovete distruggere gli



scelta di uno scenario non vedete le opzioni per personalizzare la missione e in questo caso niente panico perché bisogna cliccare su "Mission Control".

La simulazione è buona nel senso che ufficialmente i tasti sono associati alle varie funzioni come nella maggior parte degli altri giochi e quindi se li conoscete sapete già il tasto per l'autopilota (A), il tasto per ritirare il carrello dopo il decollo (G), i freni per avviare il decollo o dopo l'atterraggio (B) e i due tasti dei motori (+, -).

Il problema è che in questa versione



sapere cosa dovete fare o la situazione di guerra dovete leggere il manuale.

Il volo supporta i tre controller del Computer (mouse, tastiera e joystick) e bisogna ricordarsi quando siete seduti nell'abitacolo di premere il tasto dei comandi che volete usare (M, K e J).

Tecnicamente è molto ben realizzato con modelli 3D complessi per quanto riguarda il terreno come montagne, colline e strutture a tema dello scenario.

Non solo questo, ma anche, edifici militari e bersagli sono curati nei più piccoli particolari e danno alla simulazione un'ottima credibilità.

Gli scenari sono generalmente piatti, tipici del periodo, con delle rappresentazioni 3D per renderli meno monotoni.

La strumentazione degli aerei è molto buona e realistica (??), ma è proble-



matica perché alcune cose sono state sottovalutate e rimosse. Solitamente avete il pannello dell'assetto del volo che non c'è fisicamente, ma è una op-



zione digitale che dovete abilitare, altrimenti il volo sarà a vista. Anche quando lo abilitate non ha una gran cura e quindi meglio affidarsi alla vista.

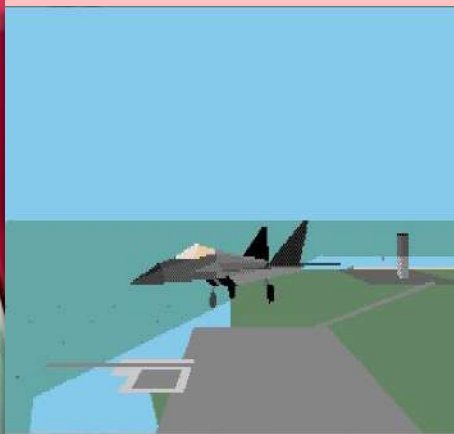
Le altre funzioni sono importanti perché avete radar, gestione delle armi e una visuale della mappa e la vedete in tempo reale su uno dei monitor.

Le mappe sono piccole e a differenza di altri simulatori rischiate di uscire dal campo di battaglia con un avvertimento che lo state per fare.

Senza questo monitor non ci sono riferimenti sullo schermo per rientrare in azione.

Per la gestione della tastiera,

vari bug su alcune funzioni di base, anche la giocabilità generale è molto scadente e di conseguenza ha una longevità davvero bassa. Tante variabili da selezionare, ma una gestione del volo realizzata un po' superficialmente.



Tecnicamente fatto bene, tuttavia, qualcosa non torna con i comandi. Alcuni sembrano non funzionare e altri sono ignorati. Non avete un piano di volo, non potete controllare la mappa e se uscite dall'area di combattimento non avete riferimenti per rientrare. Il pannello di assetto del volo lo dovete selezionare altrimenti è tutto a vista. Sono quasi inesistenti.



1989, OCEAN

GRAFICA	10
SONORO	5
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,5



Un simulatore di carri armati in uno scenario moderno e, ironia del caso, una guerra tra la NATO e le forze del Patto di Varsavia. Cinque missioni singole oppure una campagna completa per distruggere le forze militari nemiche che stanno minacciando i confini della Nato e questa guerra si combatterà principalmente con i carri armati. E' una simulazione un po' strana perché pur rappresentando la NATO siete da soli contro interi eserciti nemici, ma va preso come un videogioco in cui c'è l'eroe solitario con un veicolo super corazzato in grado di resistere ad ogni attacco. La mentalità dei giochi di quegli anni era che il gruppo, i compagni, la squadra non esisteva se non i rari casi. La schermata delle opzioni è una demo in 3D del vostro carro che attra-



versa vari scenari e che mostra in anteprima il suo motore davvero buono non solo per le prestazioni, ma anche per la qualità dei paesaggi ricchi di montagne, colline che raramente vedevate nei simulatori di volo.



Il gioco gira su uno 8086 a pochi Mhz, ma il motore è scalabile e la fluidità aumenta con la potenza del processore.



Le missioni possono essere giocate di giorno e di notte con tre livelli di difficoltà. La Campagna completa ha le sue impostazioni che non potete modificare. Sia le missioni singole sia la campagna hanno una fase in cui il vostro superiore vi informa della situazione, poi la fase di armamento e finalmente siete seduti nel carro alla ricerca dei nemici da distruggere. Se perdete o rinunciate alla battaglia avrete un richiamo dal vostro comandante e sarete cacciati dall'esercito nelle missioni singole, mentre nella campagna completa avete due possibilità: lasciare l'esercito e quindi

sconfitta della NATO o continuare con le altre missioni. Più ne perdete e più alto sarà il rischio di perdere questa guerra e il vostro comandante ha i nervi a fior di pelle per ogni missione persa. Avete diverse armi selezionabili con i tasti numerici, avete le visuali esterne e una mappa molto buona per aiutarvi a capire dove andare. La strada la trovate seguendo i colpi che ricevete perché sullo schermo vedete la fiammata che esce dai cannoni avversari e quindi vi dirigete verso di loro. Molto realistico il lancio dei proiettili perché vanno caricati e questo richiede qualche secondo che può essere determinante per distruggere i carri armati nemici, allo stesso tempo tra un colpo e l'altro subite dei danni. Ottimo motore 3D con una grafica vettoriale tra le più accurate viste in simulatore di fine anni 80. Ovviamente su uno 8086 è un po' lento nei menu, ma durante il gioco se la cava abbastanza bene.

Una simulazione che in questo periodo lascia un po' l'amore in bocca. Nel 1989 era uno scenario di fantasia, ma non impossibile. E' un videogioco e come tale va preso tenendo conto però di quello che sta succedendo nella realtà.

Gold

1989, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

GIOCCHI

R E C E N T I

VIC-20



Rigel Attack

Anche per il piccolo Vic-20 il 2022 è un'annata importante per nuovi giochi in produzione e oggi vi voglio parlare di questo.

E' uno sparatutto a scorrimento verticale che per quanto non sia impressionante dal punto di vista della giocabilità lo è per la grafica colorata e curata tipica di un'architettura superiore.

Rigel Attack assomiglia molto ad

alcuni titoli per Amstrad CPC e C64 e quindi ideale per rispolverare il vostro Vic-20 abbandonato in soffitta.

Ha la tendenza a diventare un po' noioso perché i livelli sono lunghissimi, quasi senza fine. Quando però passate ad un altro livello con nemici totalmente diversi vi rendete conto che l'iniziale dubbio è infondato.

Ha anche una difficoltà in più per il fatto che il vostro laser si inceppa se sparate troppo alla svelta e quindi dovete fare i conti anche con questa cosa.



2022, LAYDEN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

ZX SPECTRUM



Space Racing

Lo ZX Spectrum ha manie di grandezza. Addirittura pensa di essere uno SNES con tanto di Chip SuperFX.

Ebbene sì, questo gioco è un clone di F-Zero con la grafica che lo ricorda in maniera impressionante. La cosa che più lascerà a bocca aperta è l'incredibile giocabilità.

Tutto è stato ben realizzato compresa la guida così tipica del gioco SNES e la difficoltà che incontravate con questa visuale e sembra che lo Spectrum abbia fatto una iniezione di potenza.

Richiede 128k di memoria e sono giustificati perché non si tratta di piccole aggiunte rispetto al passato, ma di uno stravolgimento nella storia dei giochi dello ZX.

Grafica con texture e musica di ottima qualità vi accompagnano per tutta la gara.



2021, VOXEL TOWER

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



**RECENSIONI
BREVI**



TETRIS 95

E' un gioco di puro relax che fa divertire ogni persona su qualunque piattaforma, sia la versione originale sia le varie edizioni alternative.

Questa è la versione moderna del 1995 postuma all'Amstrad CPC e lo sfrutta bene nella qualità grafica davvero colorata e con un dettaglio dei mattoncini davvero ottimo e forse anche meglio dell'origi-

nale Arcade.

Due modalità di gioco: una classica e una personalizzata in cui potete scegliere la durata della partita e la velocità con cui cadono i pezzi. Il gioco è disponibile in tre linguaggi per venire incontro a quante più persone possibili.

AMSTRAD CPC



1995, POWER SY-
STEM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Death Trap

Il gioco l'ho recensito nel numero #91 per Atari ST e questa è la versione per Amiga.

Quando escono giochi per entrambe le piattaforme non ci sono evidenti differenze nella grafica, ma in questo caso ce ne sono tante.

La versione Amiga inizia con una introduzione animata del titolo

con tantissimi livelli di parallasse ed è impressionante. La grafica durante il gioco è qualitativamente molto più pulita, chiara e colorata molto meglio che su ST.

Su Amiga un goblin o un troll sono verdi come nell'immaginario comune, ma anche in film o cartoni animati, mentre su ST graficamente hanno dei colori strani. Anche i fondali sono disegnati e colorati in maniera diversa.

AMIGA



1990, ANCO

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



Versione Atari ST



VIDEO POKER

E' una simulazione di quelle macchine d'azzardo per giocare a Poker contro il computer in cui si poteva vincere del denaro.

Giocando con un essere umano ci sono tante variabili tipo creargli soggezione di sbagliare, bluffare per cercare di vincere pur non avendo nulla in mano.

Queste macchine erano gestite da un livello di difficoltà impostato dal gestore o della casa madre e quindi si

perdevano molti più soldi di quando si potesse immaginare. Con questa simulazione vi divertirete a provare voi stessi questa cosa senza perdere nulla perché tutto è virtuale. Per voi sarà come una partita a poker contro il Computer.

Le regole sono quelle del poker in cui dovete creare delle coppie, doppi coppie, scale, scale reali. La grafica è buona e le carte sono ben disegnate.

COMMODORE 4



1986, MASTERTRONIC

GRAFICA	8
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,2



VOX

E' l'ennesimo clone di *Missile Command* in cui dovete difendere le vostre città cupola dagli attacchi alieni che vi vogliono fuori dal loro pianeta o perché sono i soliti cattivi xenofobi che non vi vogliono vicini di pianeta. Fatto sta che siete attaccati da una moltitudine di astronavi aliene che lanciano bombe e potenti raggi laser concentrati in grado di polverizzare

una città in un colpo solo. Unica difesa è un potente cannone che può disintegrare qualunque nemico grazie alla deflagrazione del proiettile e grazie a questa caratteristica dovete spazzare via le astronavi aliene e le loro armi di distruzione.

Grafica carina, ben colorata, buon sonoro, ma soprattutto una buona giocabilità. Difficoltà elevata perché i nemici sullo schermo sono tantissimi e diventa un po' caotico tanto che alle volte per cercare di distruggere questi raggi laser, vi dimenticate delle bombe che sono letali allo stesso modo.

COMMODORE 16



1986, TYNESOF

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7

Recensione dei lettori

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Toth e la sua armata.

Quando entrate in un qualunque edificio la visuale cambia in laterale per parlare, fare acquisti o per combattere.

I combattimenti prevedono l'uso principalmente della spada e con l'esperienza potete imparare nuove tecniche molto più efficienti.

La **versione Amiga** (che vedete in questa prima pagina) è su 4 dischi con caricamenti molto lenti. Il codice

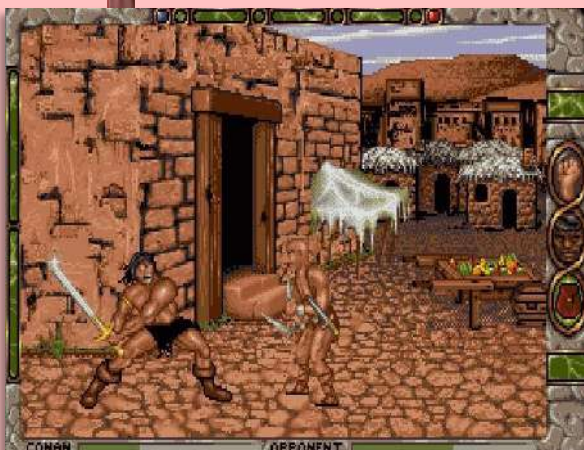
E' un gioco è basato sul romanzo di A. Conan Doyle, tuttavia, graficamente il personaggio assomiglia molto a quello visto nel film con Arnold Schwarzenegger.

Conan vive felice e contento con sua moglie nel villaggio di Irskuld a Cim-

esplorativa con visuale isometrica in cui esplorate i villaggi, entrate nelle locande, edifici vari e/o interagite con la popolazione. La fase arcade per combattere i nemici con una visuale laterale. Oltre che alla missione principale, si possono accettare delle sotto missioni come da tradizione RPG.

La vostra avventura inizia con un'introduzione nella quale viene raccontata attraverso un'animazione, fatta con la stessa grafica del gioco, gli eventi che porteranno Conan a cercare vendetta.

La mappa è importante per la scelta di quale città o villaggio visitare, tuttavia, inizialmente non potete visitarle tutte perché sono sotto il controllo di Toth. Dovete esplorare altri villaggi, fare varie missioni per diventare più forti e trovare armi per affrontare poi



di protezione chiesto all'inizio del gioco è sbagliato e per fortuna trovate una "Errata Card" che mostra quale deve essere usato. Le richieste di memorie sono esorbitanti: 1,5 MB di memoria di cui 1 MB di Chip RAM.

Graficamente è ben fatto e ben dettagliato anche se la velocità non è entusiasmante, tuttavia, essendo un RPG ci può anche stare. Il gioco è accompagnato in ogni fase dalla musica che rende l'avventura completa e più intrigante, anche se da questo punto di vista l'Amiga non sembra essere stata sfruttata come sempre e infatti spesso sentirete l'audio gracchiare.

meria fine a quando un gruppo di uomini a cavallo entra nel villaggio massacrando tutti e ferendo anche Conan.

Al suo risveglio trova la moglie e il suo amico morti. Scopre in seguito che l'attacco era stato ordinato da un mago di nome Thoth Amon, un prelado del culto di Set.

Conan, armato solo di spada, parte per raggiungere la città di Shadizar, nella terra di Hyborea, dove inizia la sua vendetta.

Il gioco è un RPG 2D e ci tre fasi di cui è obbligatoria, quella con la mappa generale per decidere dove mandare Conan. Le altre due sono la parte



La versione DOS è su ben 6 dischi, ma come per la quasi totalità dei suoi giochi è installabile su Disco Rigido e quindi diventa tutta un'altra cosa.

La grafica VGA si vede nella fase esplorativa e nei combattimenti dove grazie ai 256 colori ogni cosa è molto più dettagliata e precisa (*le differenze estetiche con la versione Amiga sono molto meno di quanto vi aspettereste da una VGA*). Quando si esplora un villaggio il via vai delle gente sembra essere più continuo e la grafica aiuta tanto nel dare un realismo sicuramente maggiore.

Per quanto riguarda la musica questa è più completa della versione Amiga (anche con una Adlib) e sembra anche qualitativamente migliore.



In questa versione l'audio è ben integrato perché ha un volume tale che accompagna gli eventi senza strafare. E' un bell'RPG con elementi Arcade e questo lo rende molto più giocabile soprattutto a chi trova questo genere impossibile o troppo complicato.

I combattimenti sono la parte più strana del gioco. Qualunque scelta fate, Conan non estrae la spada e subisce danni. Pur accettando le opzioni di combattimento sembra non ci sia un modo di attaccare.

La giocabilità purtroppo ne subisce gli effetti a lungo andare perché per quello che si vede è un ottimo RPG.



Come RPG la versione Amiga è buona, ma ha richieste di memoria fuori standard per il 1991 e come prestazioni non è il massimo che vi aspettate. Anche l'audio ha problemi di qualità. Combattimenti incomprensibili.



Bronze

1991, VIRGIN

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	7
GALEALE	7

La versione DOS è decisamente buona perché ha un'interfaccia ben colorata e una parte esplorativa e di combattimento ricca di dettagli (se avete la versione VGA). L'audio fa il suo dovere, molto bello e ben suonato (se avete una Roland), ma soprattutto accompagna il gioco senza strafare. Giocabilità non proprio come ve lo potreste aspettare soprattutto nei combattimenti.



Bronze

1991, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	7
GALEALE	7,2



Era una conversione dell'originale Dragon's Lair solo per i computer a 8-Bit e solo successivamente fu portato anche sui Computer e Console a 16-Bit.

Questo episodio non fa parte della saga del gioco e non era nemmeno inizialmente previsto dato che la con-

più confusione.

Questa divisione in due parti per le architetture a 8-Bit crea qualche paradosso quando viene portato a 16-Bit. Nella versione a 8-Bit, questo "Escape from" vede Dirk ritornare dove si trova il drago Singe per rubare una pentola d'oro e fuggire.

Nella versione a 16 bit, lo scopo è di salvare Daphne un'altra volta ed è sbagliato perché lo avete fatto nella conversione regolare di Dragon's Lair.

Per quanto riguarda il gioco, si tratta di un genere chiamato "Laser Game", ossia una grafica a cartone animato dove il giocatore fa molto poco. In pratica si sta a guardare intervenendo solo in determinate situazioni (di solito è per salvare la vita a Dirk). La difficoltà di questo genere di giochi è che il sistema non da nessun aiuto, nessun suggerimento dove e come intervenire, quindi spesso si fanno azioni a caso senza sapere esattamente cosa può succedere. Diventa frustrante in brevissimo tempo.

La versione convertita sugli 8-Bit migliora la giocabilità perché si ha un controllo maggiore di Dirk, mentre nelle versioni su computer a 16-Bit ritorna l'interattività originale che per molti è scadente, per altri è avvincente.

versione casalinga era quella completa di **Dragon's Lair**. Le macchine a 8-Bit, tuttavia, non erano in grado di poter tenere tutte le scene del gioco (avrebbe richiesto tanti dischi e cassette, una cosa improponibile) e quindi molte furono eliminate.

Escape from Singe's Castle contiene in pratica le scene che furono tolte da Dragon's Lair che di fatto viene diviso in due capitoli ed è per questo che era conosciuto anche come **Dragon's Lair Part II: Escape from Singe's Castle** che in seguito crea un'ulteriore confusione.

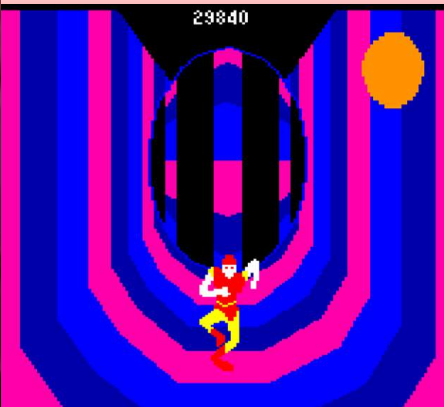
Con la conversione sui Computer a 16-Bit, questo gioco fu visto erroneamente come Dragon's Lair II e quando esce il seguito ufficiale c'è ancora

Personalmente ho sempre adorato questo genere di giochi a cartone animato, guardare e ammirare bene le scene e poi interagire al momento giusto.

Tra le due versioni (8 e 16-Bit) ci sono delle differenze nei livelli perché nella versione a 8-Bit si parte dalla stessa scena: Dirk che deve scendere con la barca per una serie (molto lunga) di rapide scegliendo la direzione giusta, mentre le versioni a 16-Bit iniziano subito dal castello.

C'è da dire che la scena della barca è frustrante e dopo un po' viene una gran noia. La scena si ripete varie volte con la differenza di colore dell'acqua e dopo un po' di tempo, anche colpa della noia, si fanno errori quasi a cercare un modo per terminare la partita.

Devo dire la verità: non sono mai riuscito a superare questa prima scena dato che sembra non avere mai fine.



Delle tre versioni a 8-Bit (Amstrad CPC, Commodore 64 e ZX Spectrum) non c'è tanta differenza di giocabilità. Tutte e tre sono stancanti dopo pochi secondi perché la scena delle rapide è lunga e talmente frustrante che perdetevi di proposito per non giocarci mai più.

La versione migliore sembra quella dell'Amstrad CPC per quanto riguarda la giocabilità perché il sistema dà più tempo al giocatore di guardare la direzione da prendere e i comandi rispondono subito. Molto buono il dettaglio grafico con un buon uso dei colori disponibili. Brutta la qualità dell'audio.

Le altre due versioni sono molto più difficili e frustranti soprattutto quella per Commodore 64 perché non dà nemmeno il tempo di guardare la direzione che i comandi non rispondono più e la casualità del percorso vi fa scappare la voglia di continuare. Questa versione è anche inferiore come qualità grafica rispetto al CPC però ha un buon audio (magra consolazione).



Le versioni a 16-Bit (Atari ST, Amiga e PC) sono giochi al laser e quindi un cartone animato da guardare e intervenire solo in determinati casi.

La versione Amiga ha molte opzioni tra cui la possibilità di giocare in modalità facile, media e difficile. Cosa cambia con queste tre opzioni? L'impostazione sulla difficoltà "facile" e "media" permette di giocare con le mosse suggerite al momento giusto. Con "facile" avete solo 4 scene aiutate; con "Media" ne avete 8 sempre con gli aiuti, mentre con "difficile" avete 8 scene senza nessun aiuto e lo si completa solo con questa impostazione.

Inutile dire che senza aiuti è impossibile a meno che di non impararsi a memoria tutte le mosse e segnarselo da qualche parte, ma poi il problema è eseguirle al momento giusto.

Graficamente è molto buono e sembra davvero di guardare un cartone animato con un audio discreto e animazioni superlative.

Giocarci da disco è davvero stressante perché il cambio disco fa scappare la voglia di giocare da tanto che è continuo e molto lento. Meglio installarlo su disco rigido o giocare alla versione WHDLoad.

La versione ST e quella PC sono praticamente uguali per quanto riguarda la



giocabilità e nessuna opzione per la difficoltà, il numero di vite o gli aiuti su schermo. Purtroppo non sono giocabili per questo motivo.

La seconda scena per ST e PC è la stessa vista su Amiga, ma anche tentando di rifare le stesse mosse vincenti, qui si fallisce miseramente perché probabilmente non lo si fa nel millesimo di secondo che il gioco prevede.

Le tre versioni sono molto buone come grafica e animazioni. Su Atari ST c'è questa volta un ottimo audio.

La versione Atari ha ben 7 dischi e il caricamento è molto lungo a meno che di usarlo in emulazione mentre la versione PC può essere installata e basta un 286 per giocarci davvero bene in VGA.

In generale per chi ama i laser game alla Dragon's Lair questo gioco sarà imperdibile, ma la giocabilità è inesistente.

La versione a 8-Bit non è un gioco al laser. Frustrante per la difficoltà, per la noia di alcune scene ripetute all'infinito. Buona la grafica e le animazioni, ma niente di eccezionale.

8-BIT, 1987

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	0
LONGEVITA'	0
Globale	3,2

Gioco al Laser a tutti gli effetti con la stessa pessima giocabilità dell'originale per la mancanza di aiuti (a parte la versione Amiga nei primi due livelli di difficoltà).

Le versioni per Atari ST e PC sono messe peggio perché non hanno nessun tipo di aiuto e nessuna scelta della difficoltà.

16-BIT, 1990-91

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	2
LONGEVITA'	0
Globale	5,2



Esce in versione Arcade nel 1989 da parte di SEGA che pubblica un gioco di genere picchiaduro a scorrimento laterale che conquista subito la critica per la bella grafica, le animazioni, uno scenario che ricorda molto *Conan il Barbaro* e una giocabilità incredibile soprattutto se giocato in due in modalità cooperativa.

La trama non è innovativa, tuttavia, si adatta a questo gioco: un perfido tiranno di nome Death Adder cattura il Re e sua figlia e ruba un'ascia d'oro che rappresenta il magico emblema del Regno di Yuria.

Il malvagio tiranno minaccia di uccidere la famiglia reale e di distruggere l'ascia d'oro se la popolazione non accetterà la sua tirannia e le sue regole.

Un forte e temerario guerriero, un nano e un'amazzone decidono di unire le forze e affrontare gli sgherri di Death Adder e infine sconfiggerlo nella battaglia finale per avere in premio l'ascia d'oro che donerà la vita eterna.

Questi guerrieri sono molto abili nelle armi bianche, quindi il guerriero e l'amazzone sono molto forti con la spada, mentre il nano è abile con l'ascia. Tutti e tre hanno anche dei poteri magici in grado di evocare una forza di distruzione letale per chiunque ne venga colpito.

Queste magie, tuttavia, non sono eterne e vanno ricaricate con delle pozioni che vengono rilasciate da buffi personaggi che appaiono durante certi momenti di gioco oppure tra una scena e l'altra.

La versione Arcade vanta una grafica di alto livello, molto dettagliata con una scelta cromatica davvero azzeccata che immedesima il giocatore nell'ambiente della storia. Una delle

cose che intriga molto è la popolazione che è presente, la si vede scappare in determinati momenti del gioco, quasi a introdurre nuovi e pericolosi nemici da affrontare.

I personaggi sono molto grandi e i fondali sono ricchi di dettagli con i colori di questi ultimi che sfumano in modo tale da creare l'effetto del passare del tempo.

La giocabilità era una delle sue più grandi doti unita alla possibilità di evocare magie potentissime per annientare o indebolire gli avversari. La magia massima dell'Amazzone è un drago gigantesco che sputava fuoco ed era di certo uno dei personaggi più usati soprattutto per vedere la massima evocazione.



Un'altra caratteristica del gioco è che quando si eliminava un avversario questo si pietrificava, diventando parte del fondale e spesso ci si trovava in schermate piene di cadaveri pietrificati.

Musica ed effetti erano, come in tutti i giochi da sala giochi, sempre all'altezza della situazione e davano il ritmo all'azione.

Il gioco fu convertito per moltissime piattaforme e per la natura di certe

architetture non è stato facile.

Le versioni a 8-Bit sono quelle che hanno sofferto di più.

La **versione per Commodore 64** è fatta molto bene per quanto riguarda la trasposizione del gioco, dei personaggi, le scene viste nella versione originale sono state riprodotte abbastanza fedelmente. Stessa cosa per la schermata introduttiva e la selezione



dei personaggi.

E' una conversione che però ha visto tagli notevoli sulla giocabilità, sui colori e sulle collisioni per via dei limiti hardware della macchina in questione.

I personaggi sono molto piccoli, la metà dell'originale e con un dettaglio abbastanza approssimativo però sono ben animati e sembra che ci siano tutti i frame di animazione dei vari personaggi sia amici che nemici. Anche le magie sono riprodotte molto bene. Il drago evocato dall'Amazzone è davvero bello da vedere sul piccolo



Commodore 64.

Non ci sono tantissimi colori, sono poco vivaci, ma sono applicati abbastanza bene. L'originale era complesso, tuttavia, ci si aspettava qualcosa di meglio. I nemici che affrontate sono

di un'unica gradazione dello stesso colore e stessa cosa per i fondali che sono disegnati allo stesso modo per tutto il livello e passando da un quadro all'altro cambiano solo nel colore. Iniziate in una foresta pietrificata (??) e il fondale è grigio con un terreno marrone con avversari che tendono ad essere marroni o sfumature vicine allo stesso colore.

Quando passate al quadro successivo il fondale grigio diventa azzurro chiaro, il terreno dove ci sono delle macchie bianche diventano azzurrine e i nemici appaiono leggermente più chiari, ma sempre in tema al colore predominante.

E' di certo un truccetto per sfruttare la palette limitata del C64, tuttavia, non è proprio bello da vedere.

La giocabilità c'è ed è molto buona, non sempre eccelsa perché la gestione delle collisioni alle volte non è molto precisa; generalmente si gioca abbastanza bene anche grazie ad una buona fluidità.

Peccato che i nemici eliminati non si pietrificano, ma questo sarebbe stato troppo arduo da gestire e soprattutto visto i salti mortali nella gestione degli sprite e dei colori avrebbe rovinato la buona giocabilità che ha.

L'audio è fatto molto bene e molto bello da ascoltare, ma prima di giocare vi viene chiesto di scegliere se ascoltare la musica o gli effetti durante la partita. Uno o l'altro e anche questa scelta non è piaciuta molto ai fan del gioco.

La **versione Spectrum** incredibilmente è molto più colorata della versione C64 nei fondali, molto più realistici. Tutto il resto purtroppo è deludente. I personaggi non sembrano loro, la ragazza sembra uno zombie, letteralmente irriconoscibile e mancano praticamente quasi tutti i frame di ani-

mazione. Giocabilità scarsa soprattutto perché è abbastanza scattoso con una difficoltà pazzesca per via di collisione ingestibili.

La scelta cromatica incide malamente anche con le magie che non sono nemmeno giudicabili dato che non si capisce nulla.

Per finire c'è da dire che il gioco non permette nemmeno di scegliere la musica o gli effetti sonori perché in realtà ci sono solo questi ultimi. La musica c'è nella schermata dei titoli, ma onestamente sembra un PC Speaker.

La **versione Amiga** di Golden Axe è un'opera d'arte dato che tutto è stato riprodotto molto fedelmente a partire dalla grafica, dalla fluidità delle animazioni, dall'elevato numero di fotogrammi di ogni personaggio e anche i colori sono davvero belli e molto fedeli.

Introduzione e schermata della scelta dei tre personaggi identica all'originale che vi fa già scalpitare per vedere il

gioco in azione.

I fondali sono davvero belli, c'è il cambio di colore per dare la sensazione di passaggio del tempo e questo cambio viene fatto, rispetto ai computer a 8-Bit, molto bene usando la sfumatura tra una schermata e l'altra.

Gli sprite dei personaggi forse non sono ancora delle stesse dimensioni dell'Arcade, ma si avvicinano molto e sono dettagliati e colorati in ogni parte del corpo.

I combattimenti sono frenetici perché si combatte con almeno 2 avversari alla volta e anche di più che non fanno altro che dimostrare che la versione Amiga è davvero eccellente in ogni parte.

Sono stati riprodotti anche gli abitanti dei villaggi che fuggono all'arrivo dei nemici, quando un avversario muore questo si pietrifica anche se poi sparisce dopo qualche secondo facendo vedere ancora una volta l'ottimo lavoro svolto.

Alla fine del livello c'è il resoconto della missione e l'itinerario fatto e quello da fare per raggiungere il castello di Death Adder, esattamente come nell'originale.

Il reparto audio è eccellente fin dalla schermata introduttiva e durante il gioco questa accompagna l'avventura in maniera molto piacevole grazie alla sua ottima qualità.

Sempre parlando di audio c'è anche un po' di parlato digitalizzato sul grido di dolore quando muoiono gli avversari.

Una piccola nota dolente è che quando ci sono troppi personaggi su schermo c'è un piccolo rallentamento che non rovina assolutamente l'eccellente giocabilità. Stessa cosa per i caricamenti che sono intelligenti dato che vengono fatti mentre giocate senza spezzare l'azione. Vi accorgete che sta caricando solo perché appare l'icona del dischetto.

Una Amiga a cui manca la fessura per il gettone. Sarebbe un ottimo Coin-Op. La **versione ST** va contro tendenza perché ha un'interfaccia davvero invasiva che diminuisce sensibilmente l'area di gioco quasi per accelerare le



Versione Amiga



Versione Amiga



sue scarse prestazioni...

Per quanto riguarda la grafica, gli sprite, le mosse, i frame di animazione o le magie vale quanto detto per la versione Amiga. Dal punto di vista grafico è impressionante quanto l'al-



tra.

Differenze si notano sui fondali dove per Amiga c'è un cambio del colore del fondale fatto in modo progressivo al cambio del quadro che invece non c'è sull'ST e ci sono meno avversari da combattere.

Nella versione Amiga prima di arrivare ai primi due boss di fine livello bisogna affrontare un certo numero di nemici, mentre qui ce ne sono di meno.

Di solito i giochi Atari ST sono più fluidi dell'Amiga per via della risoluzione inferiore, ma con Golden Axe l'Amiga sfrutta bene i suoi custom chip tanto che questa versione è lenta nei movimenti, lo scrolling è leggermente scattoso e quando si prende un avversario e lo si scaraventa in aria ci mette troppo a ricadere a terra. C'è una sensazione generale di lentezza.

Reparto audio decisamente inferiore all'Amiga, ma questa volta è un buon audio e quindi un ST sfruttato da questo punto di vista meglio del solito.

La **versione PC** è sulla carta la versione migliore di tutte e se la gioca con le versioni migliori.

Il gioco può essere settato in varie modalità in base alla scheda grafica che si usa, quindi si può scegliere se giocare in EGA a 16 colori e in VGA a

256 colori che migliorano drasticamente la qualità estetica rispetto all'Amiga e all'Atari ST.

La versione DOS permette una personalizzazione aggiuntiva dato che si può scegliere se giocare la modalità "Arcade" dove iniziate una partita alla difficoltà dell'originale, una modalità "Duel" dove diventa a tutti gli effetti un picchiaduro dove il personaggio scelto deve abbattere via via gli avversari in una specie di duello e una modalità "Beginner" dove il gioco è facilitato.

Come detto la grafica a 256 colori esalta ogni particolare del gioco e tutte le sfumature dei personaggi, mentre il fondale rimane un po' approssimativo e quel bel effetto di cambio di colore progressivo fatto con criterio visto nella versione Amiga qui sembra un copia e incolla di quello del C64 e poco bello da vedere soprattutto perché è una VGA a 256 colori.



Versione PC DOS

Lo scorrimento è molto fluido, mentre i personaggi che controllate, forse si muovono in maniera un po' buffa rispetto all'originale o delle altre due versioni a 16-Bit. I personaggi sembrano avere qualche frame di animazione in meno, ma in realtà ci sono tutti o comunque se manca qualcosa non è determinante per rovinare la giocabilità che è ottima (*con l'hardware giusto*).

La cosa che stona un po' per avere tanti colori a disposizione è che quando avversario muore, cade a terra e poi sparisce come su C64 e forse ci si

aspettava qualcosa come su Amiga o anche qualcosa di meglio. La difficoltà predefinita è ambigua perché da una parte i nemici li sconfiggete molto facilmente, più di quanto visto nelle altre versioni e alle volte se vi bloccano in certi punti dello schermo non ne uscite più fino a quando non perdetevi una vita.

Di buono c'è che ci sono molti nemici su schermo contemporaneamente anche quando ci sono i boss di fine livello come nell'originale e dimostra che ritoccando qualche cosa di meno importante si poteva raggiungere un livello di perfezione quasi quanto il Coin-Op.

Tra tutti i computer provati, la versione Amiga è l'unica che si avvicina alla versione Arcade, mentre tra i computer a 8 bit la versione migliore se la giocano quella per C64 e CPC (di quest'ultimo vi consiglio di guardare il video cliccando sull'immagine qui sotto e di leggere il commento).



Rispetto all'Arcade, la versione per C64 ne esce con le ossa rotte, ma tra i computer a 8 bit è una delle migliori perché ha dalla sua una fluidità notevole unita ad una buona giocabilità e discreto sonoro.

La grafica è un po' minuta, pochi colori e gestione del fondale non molto esaltante.



Silver

1990, VIRGIN

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8

E' Golden Axe, ma che orrore sullo Spectrum!

Mancano moltissimi frame di animazione, movimenti e scrolling scattosi, niente audio in gioco e giocabilità davvero scadente fanno di questa conversione una delle peggiori mai viste.



1990, VIRGIN

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITA'	5
LONGEVITA'	5
GLOBALE	5

La versione DOS con la grafica VGA ha un altro aspetto e, con l'hardware giusto, ne guadagnate in fluidità e un bel gioco. E' un po' difficile da gestire se non avete un joystick, ma una volta preso confidenza con la tastiera non vi deluderà.

Devo dire che rispetto alla prima recensione che feci molti anni fa, l'ho trovato meglio di quanto mi ricordassi.

Se avete un PC che vi permette di avere una buon audio e una buona fluidità, con la configurazione predefinita, vi divertirete davvero tanto.

Gold

1990, SEGA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

Con l'Amstrad CPC il paragone con l'Arcade non c'è, ma è doveroso farlo con il Commodore 64. Graficamente è più colorato, fondali belli, personaggi ben colorati, ma più pixellosi.

Nel primo livello le coppie hanno colori diversi e in generale ci sono fino a quattro avversari contemporaneamente su schermo più gli animali da cavalcare. Animazioni con qualche frame in meno, ma compensato da una giocabilità da Coin-Op. Magie un po' brutte, musica essenziale durante la schermata dei titoli e discreti effetti sonori durante il gioco. La versione CPC sorprende perché ha mantenuto tutto quello che i fan volevano dalla versione Commodore 64 e in generale è fedele all'originale

Gold



1990, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

WOW

E' la versione migliore tra tutte le conversioni per computer perché è la più fedele all'originale.

Gli sprite sono grandi, ottimamente dettagliati, i colori sono stati applicati come meglio non si poteva fare.

La velocità è ottima come lo scorrimento e ci sono tutti gli elementi della sala giochi come i nemici che si pietrificano quando vengono uccisi, la gente dei villaggi che scappa all'arrivo degli sgherri di Death Adder.

Musica di ottima qualità che accompagna il gioco in ogni momento. Effetti sonori eccellenti.

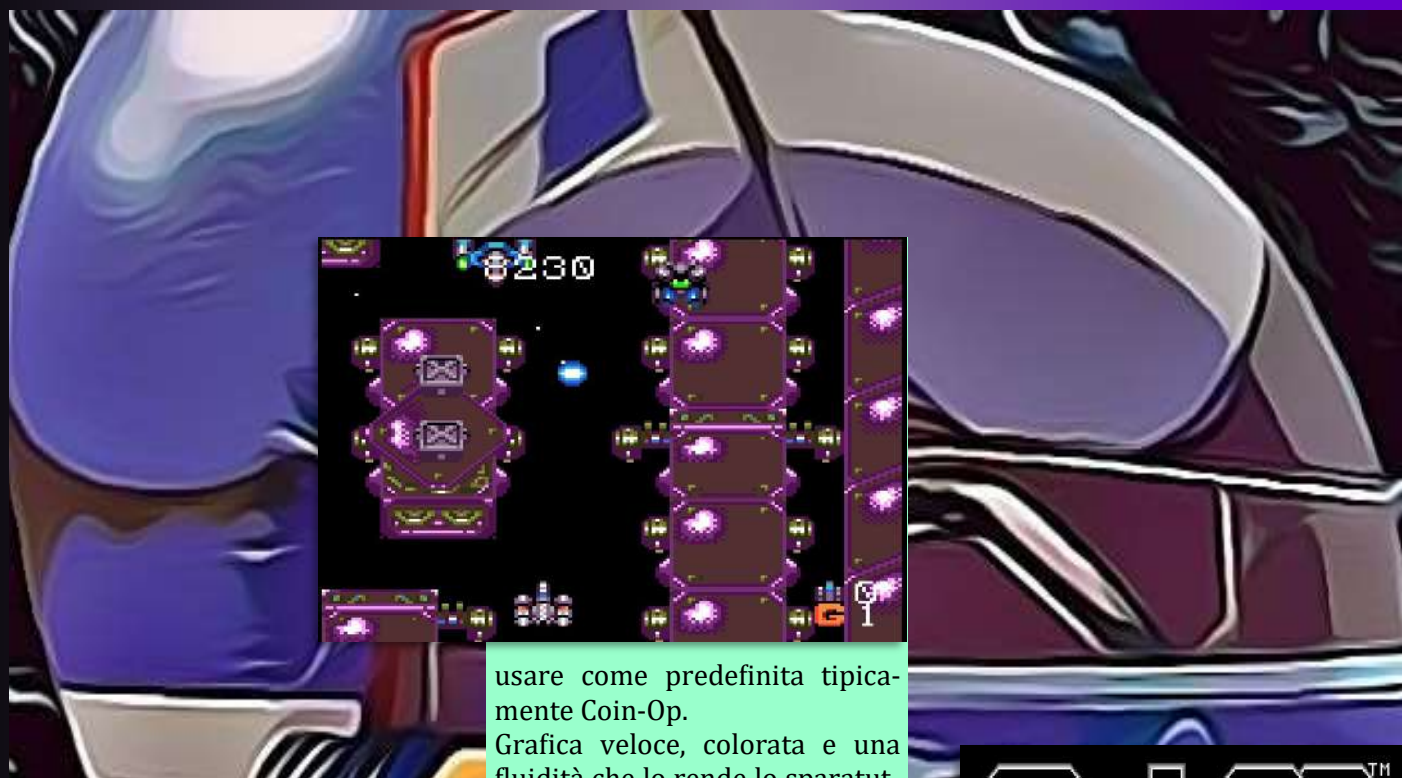
Gold



1990, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

A collage of various video game consoles and handheld devices, including the Atari 2600, NES, SNES, Game Boy, Game Boy Advance, PSP, PS2, PS3, and Wii, arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline, and the consoles are shown in various orientations and colors, including black, silver, and red.



usare come predefinita tipicamente Coin-Op. Grafica veloce, colorata e una fluidità che lo rende lo sparattutto perfetto. Un po' difficile, tanti nemici sullo schermo, ma avete delle Smart Bomb devastanti. Attenzione a degli oggetti che sembrano innocui, ma sono letali.

Un ottimo sparattutto che ha tutti gli elementi tipici dei Coin-Op di quell'epoca: grafica curata, veloce e tantissimi bonus e potenziamenti per la armi. E' un po' troppo caotico sullo schermo, ma rimane un buon sparattutto.

Gold

1993, COMPILE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

E' uno sparattutto a scorrimento verticale e il suo nome confonde perché non è la conversione di *PowerStrike II* del Master System, ma il seguito di *Aleste*. Siete una donna pilota che devo liberare lo spazio da creature aliene e strane piante che vogliono seminare morte e distruzione.

La meccanica di gioco è di volare tra vari nemici con il vostro aereo con la scelta del tipo di arma prima e durante il volo e poi alla fine di ogni livello c'è un boss da sconfiggere. Tecnicamente molto buono: introduzione e scelta dell'arma da



Come meccanica di gioco è molto simile a *After Burner* con la differenza che la visuale è in prima persona all'interno dell'abitacolo e avete tutta la strumentazione di bordo come se fosse un simulatore di volo. Avete il mirino sullo schermo per centrare i nemici e poi colpirli con i missili a ricerca del bersaglio. I livelli sono tanti e diversi come scenario per dare un po' di alternativa altrimenti la noia giunge presto. La grafica può non esser dello stesso livello di *After Burner*, tuttavia, è più complesso perché non è uno sparattutto in cui appena iniziate avete i nemici davanti a voi pronti per essere colpiti.



Ora dovete anche andare a cercarvi e poi potete scegliere gli obiettivi che non è detto siano per forza altri aerei.

Grafica carina che vi ricorda quella di After Burner e poi c'è anche il fatto che pure voi sarete presi di mira dal nemico con un cambio di visuale in cui cercate di liberarvi.



Tantissimi potenziamenti e fin dal primo livello dovete usare questo sistema per riuscire a superare indenni postazioni nemiche posizionate in modo tale che dovete usare le varie combinazioni dei vostri quattro laser.

HELLFIRE

PRESS START BUTTON

© HGS 1990

ORIGINAL GAME

© TOAPLAN Co., Ltd. 1989

LICENCED BY SEGA ENTERPRISES Ltd.

E' un clone di After Burner in cui cambia la visuale e sembra più un simulatore di volo, ma in realtà è la stessa cosa. Il Log Book sembra una perdita di tempo e invece è essenziale per la scelta dei vari obiettivi.

Questo sparattutto dal Coin-Op è stato portato solo sul Genesis e sul TurboGrafx CD perché sono le uniche due Console in grado di fare una conversione del genere. Il Genesis/Mega Drive negli sparattutto difficilmente fa buchi nell'acqua e questo gioco ne è la prova.

E' stato uno dei miei giochi preferiti delle sale giochi e ci ho passato parecchio tempo (un sacco di gettoni) perché era bello come giocabilità, ma poi aveva questo sistema di gestione delle armi che potevano cambiare durante il volo e ognuna era molto potente e adatta ad un particolare tipo di nemico. La conversione sulla Console SEGA è davvero molto buona con una cura estetica su ogni particolare soprattutto delle armi.

Una conversione perfetta soprattutto della gestione dei laser che era sicuramente l'idea più innovativa al tempo. E' come tornare bambini un'altra volta.

Silver

1991, SEGA

GRAFICA	8
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8,5

Gold

1990, MASAYA

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



Matematica

The image shows a close-up of a computer keyboard. A prominent blue key with the word "Education" in black text is the central focus. Overlaid on this and the surrounding keys is the word "Matematica" in a large, bold, red, serif font. The background shows other white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the word "Shift".



Un educativo di Matematica divertente, ma la potete applicare solo in "The Robot Story", mentre "Robot Construction" è un mini gioco.

Le operazioni sono Sottrazioni e la difficoltà sembra quella più elementare possibile.

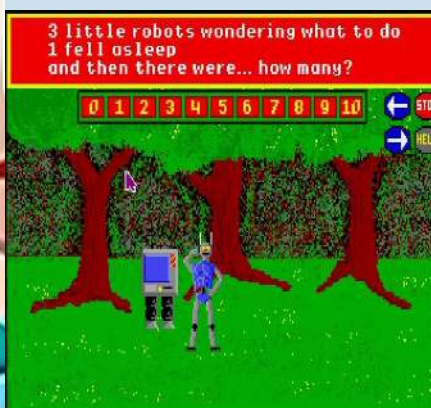
"The Robot Story" sono una serie di domande sulla matematica e il bambino deve dare la risposta in base a quello che ha capito. Non solo operazioni, ma anche comprensione del testo.

Se la lettura è complicata viene compensata dall'animazione che mostra attraverso una scena cosa succede e cosa viene chiesto, ad esempio, ci sono 10 robot tutti in fila e uno di questi se ne va. Vi viene quindi chiesto quanti ne rimangono. Con l'animazione si vede quello che succede e quindi facile poi dare la risposta.

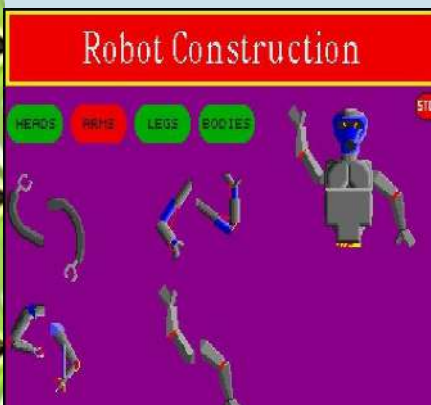
Con la storia si parte dal numero 10 e si arriva a 0 attraverso sottrazioni di 1 unità per ogni problema.



Con "Robot Construction" dovete assemblare un robot scegliendo tra un certo numero di teste, di braccia, di gambe e di corpo e poi farlo parlare.

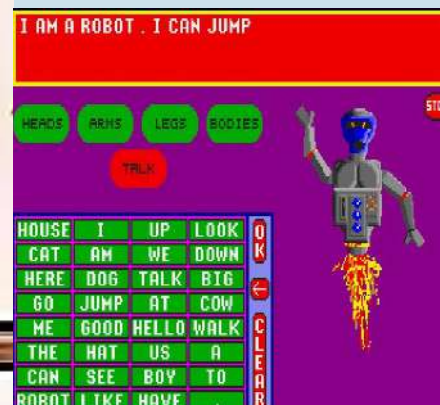


Non è un esercizio di matematica dato che il suo scopo principale è quello di migliorare la fantasia e la creatività del bambino creando appunto un personaggio e poi scegliere le parole per creare una frase di senso compiuto o anche divertente da ascoltare.



Interfaccia molto semplice con anche un pulsante per l'aiuto che mostra l'operazione matematica da fare e la spiegazione del problema.

Ho provato il programma diverse volte e sembrerebbe solo di Sottrazioni anche se in rete ho visto una schermata con le Addizioni.



Interfaccia semplice e abbastanza intuitiva con la lettura del problema testuale e visivo attraverso una bella animazione. La risposta giusta è leggendo il testo o guardando la scena divertente.

Mi aspettavo qualcosa di più dal punto di vista delle Operazioni di Matematica.

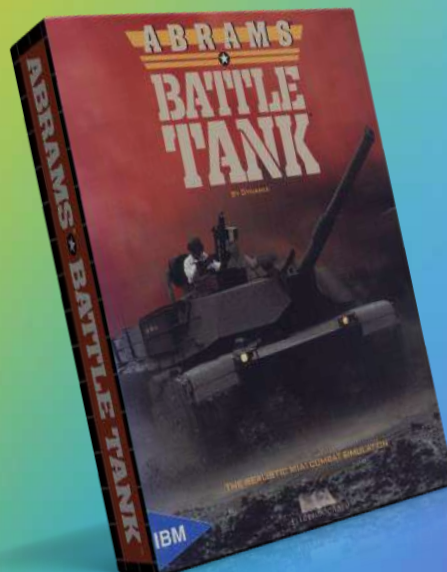
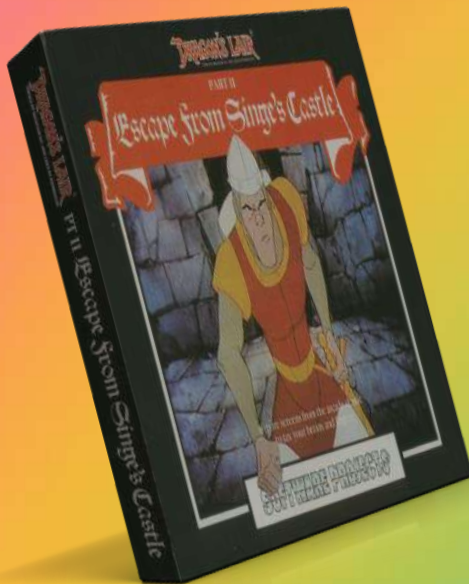
Gold



1989, UNICORN

GRAFICA	10
SONORO	9
APPRENDIMENTO	10
LONGEVITA'	7
GLOBALE	9

Box Art: Copertine in 3D





Top 3

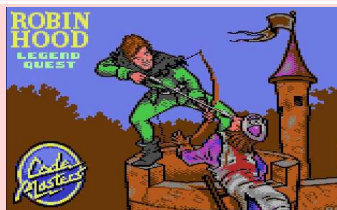
Abrams Battle Tank



CONTRA



Robin Hood



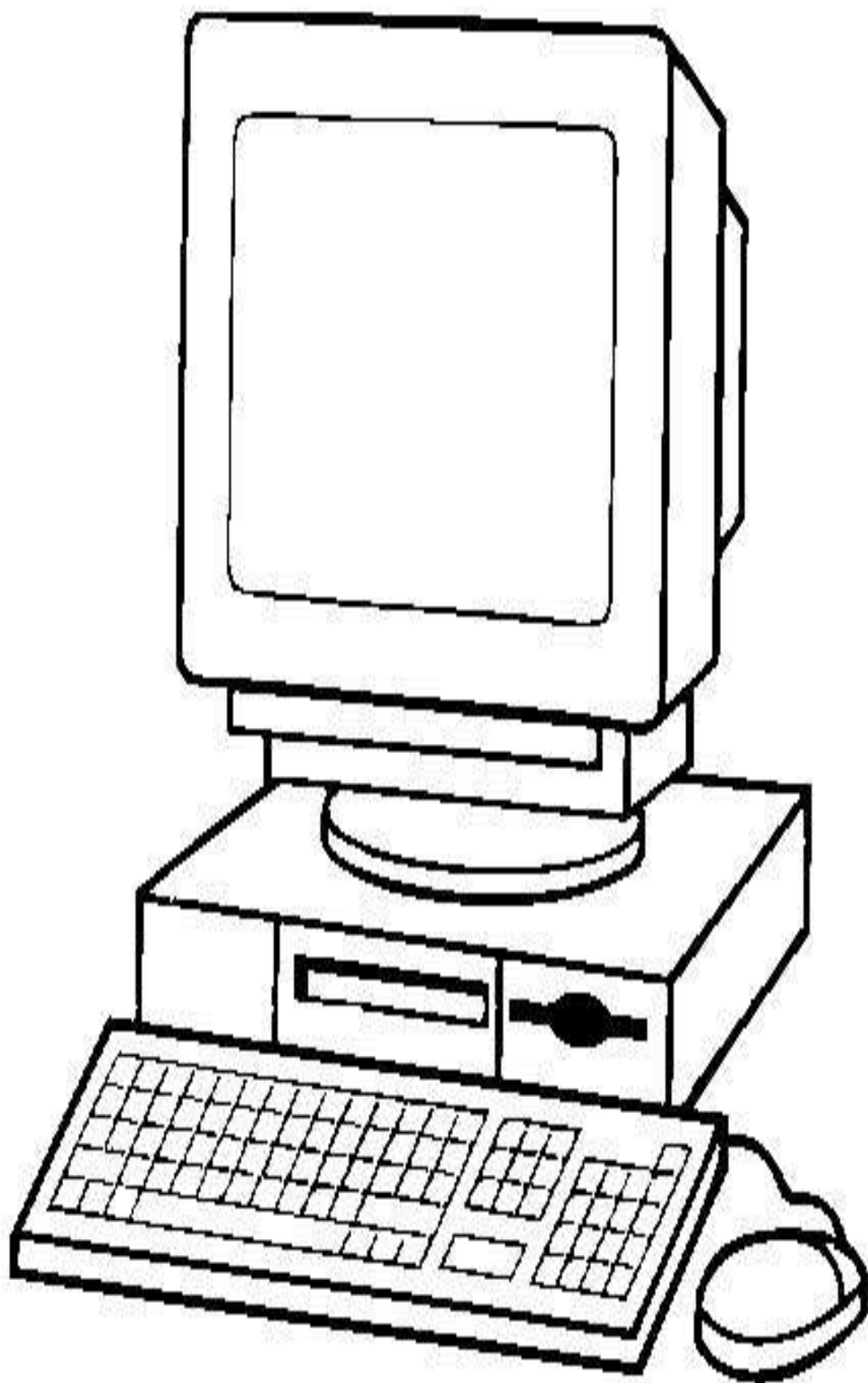
Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware





EMPLANT DELUXE



E' una scheda Zorro II (A2000, A3000, A4000) che vi permette di emulare vari computer usando l'Amiga. Al momento in cui fu realizzata l'unica emulazione disponibile era quella Macintosh e c'erano quattro tipi configurazioni:

- senza nessuna porta
- due porte seriali Mac
- SCSI
- due porte seriali e SCSI (la versione deluxe)

Prima di poter usare l'Emplant bisogna avere il file della ROM di un vero Macintosh da 256k e questa può essere prelevata da un vero computer attraverso il software incluso **ROMINFO** che legge e trasferisce la rom su dischetto. L'alternativa era usare il **ROMDUMP** che trasferisce la ROM su file.

Come ci sono quattro tipi di hardware Emplant e ci sono tre tipi di versioni del software di emulazione che prevedono diversi hardware:

- una versione per il 68EC020
- una versione per il kick-start usato su A2000/4000 e alcuni A3000
- una versione solo per Amiga 3000

Emplant unisce l'hardware all'emulazione software e questo permette una certa duttilità e compatibilità migliore lato Macintosh.

La scheda supporta varie schede grafiche e il Chipset originale dell'Amiga e inutile dire che per avere prestazioni buone è utile avere una scheda grafica.

Dato che il Mac Classico 68k usa processori 680x0, l'Emplant non ha bisogno di avere un processore sulla scheda, ma usa direttamente quello che avete nel vostro Amiga e ci sono novità sulle prestazioni.

Fino al 68030 le prestazioni con la Emplant sono uguali a quelli di un reale Mac 030 con, tuttavia, prestazioni Floating Point migliori che su un reale Mac che variano dal 5 al 25% (*questo lo dico anche io che ho provato l'emulazione Mac su un reale Amiga e il System del Mac è sicuramente più ottimizzato per questa unità rispetto alla parte Amiga*).

Dal 68040 in su le prestazioni FPU sono il 40% più veloci di un

reale Mac 040 in questo tipo di operazioni e su Mac la FPU viene usata molto di più che lato Amiga.

L'emulazione Mac è un po' lenta sulla grafica perchè l'AGA è poco prestante e per risolvere il problema ci vuole una buona scheda grafica.

La compatibilità con il software è abbastanza buona sia per i giochi sia per il software professionale di foto ritocco, video e suite da ufficio.

Qualche problema di prestazioni nei giochi che sono risultati ben più lenti della controparte Amiga e Mac reale. La ragione principale può essere il numero di colori più elevati e dimensioni dello schermo. Anche se viene usato il processore reale, altri parti sono emulate e quindi in certi casi avrete giocabilità molto deludenti.

La scheda è molto buona e nella maggior parte dei casi ha prestazioni superiori ad un equivalente reale Mac 68k



Al prossimo incredibile numero

#137

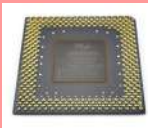
Agosto 2022

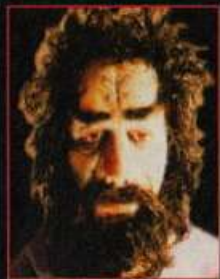


CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
F29 Retaliator	COMMERCIALE	Il disegno della scatola per le versioni Amiga e Atari ST è basato sul Lockheed Martin disegnato da Syd Mead nel 1988 su quello si credeva fosse il segreto e misterioso caccia F22 Nel 1990 la rivista ZERO aveva una " Missione Speciale " che richiedeva il gioco originale.
Abrams Battle Tank	COMMERCIALE	Il primo gioco Dynamix che usa il suo motore 3D proprietario che poi esaltò il pubblico in <i>Betrayal at Krondor</i> . E' un gioco inaccurato perchè pur facendo parte di una coalizione militare, siete l'eroe solitario che sconfigge tutti i nemici.
Conan the Cimmerian	COMMERCIALE	Le immagini della copertina si riferiscono al film
Golden Axe	COMMERCIALE	Ha un particolare che gli appassionati dei film <i>First Blood</i> e <i>Conan the Barbarian</i> dovrebbe riconoscere subito: le grida di quando gli avversari muoiono sono prese da queste due produzioni.
Hellfire	COMMERCIALE	La versione Genesis ha l'arma speciale limitata rispetto al Coin-op, mentre ha molti più potenziamenti dell'originale. Quando perdete una vita ricominciate dal punto di controllo precedente.

COSA SUCCEDEVA A LUGLIO?

DATA	EVENTI	
12 LUGLIO 1949	Watson di IBM crede che l'elettronica sostituirà le parti mobili	
24 LUGLIO 1951	L'inventore dei transistor lascia Bell Labs	
2 LUGLIO 1953	IBM ha annunciato la sua serie di computer 650	
18 LUGLIO 1968	Robert Noyce, Andy Grove e Gordon Moore hanno incorporato Intel, una società che hanno costruito per la produzione del microprocessore	
9 LUGLIO 1982	La Disney ha rilasciato Tron, il primo film mainstream a utilizzare un'ampia grafica ed effetti speciali generati al computer	
5 LUGLIO 1994	intel annuncia tagli ai prezzi per contrastare i concorrenti	
22 LUGLIO 1997	Apple annuncia OS 8	



WEEEN

THE PROPHECY



"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



Un grande gioco d'avventura
magica!
Animazioni a video* dei personaggi in
interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come
insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC
Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

Distribuzione esclusiva:

CTO

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

COKTEL VISION